

JUHÁSZ VALÉRIA¹ – RADICS MÁRTA²**Játékok az iskolában - Anyanyelvi készséget, nyelvi tudatosságot és egyéb, nem kognitív képességet/készséget fejlesztő társasjátékok alkalmazása tanórán**

Egyre több pedagógus érdeklődését kelti fel a játékok alkalmazása a mindennapi oktatási-nevelési gyakorlatban, hiszen benne rejlik a motiváció és az eredményes tanulás ígérete is. Ahhoz azonban, hogy e két célt elérjük, nagy játékismerettel és -tapasztalattal kell rendelkezniünk. Tanulmányunkban bevezetesként kiemelünk néhány játékdefiníciót és játékkategorizációs rendszert, amelyek hozzásegítenek ahhoz, hogy a célunkhoz és a résztvevőkhöz legjobban illeszkedő játékok kiválasztási szempontjait mérlegelni tudjuk. A játékelemek bevezetésének fokozatai döntően meghatározzák, hogy valamit feladatnak, játékos feladatnak, edukatív játéknak vagy játéknak érzékel-e a diák. Ennek átgondolása lényeges a motiváció és az eredményesség szempontjából. Ezek után közlésezzük egy anyanyelvi, nyelvi és egyéb készségeket fejlesztő társasjátékgyűjteményt, amelyet magunk is gyakran használunk, mert eredményesen lehet velük fejlesztő munkát végezni. A sokféle játék megismerése hozzásegíti a pedagógusokat ahhoz, hogy a mindennapi gyakorlatukba ne csak beépítsék, hanem kreatívan újra is alkossák azokat: játékosítsák az iskolai feladatokat.

Bevezetés

Óvodapedagógusokkal készített felmérésünk (Juhász–Kálló–Radics, 2019) és tanárokkal való beszélgetéseink alapján azt tapasztaltuk, hogy a játék és tanulás fogalmai vagy-vagy fogalomként értelmeződnek: vagy játszunk (szórakozás, lazítás), vagy tanulunk (komoly munka). Az is körvonalazódott ezekből a kérdőívekből, beszélgetésekből, hogy az óvodában játszaniuk kell a gyerekeknek, az iskolában pedig tanulniuk, esetenként a szülői elvárások is ezt támasztják alá.

A játék és a tanulás fogalma közös gyökerekre vezethető vissza (Hanghøj, 2013). Az ókori Rómában a tanár ludi magister (*ludus*=iskola, játék), vagyis a játékok mestere volt (Buttori–Loh, 2009). Az elmúlt századokban a tanulás és a játék fogalma elkülönült egymástól, azonban egyre többen foglalkoznak a kettő újraegyesítésével: a játékok tanuláscélú felhasználásával, mert nemcsak motiváló a tanulás e formája, hanem a játékokra való nyitottságon keresztül – vagyis hogy a játék egy örömszerző tevékenység – a tanulás határfoka megnő. A tanulásra való

¹ PhD, főiskolai docens, Szegedi Tudományegyetem, Juhász Gyula Pedagógusképző Kar, Magyar és Alkalmazott Nyelvészeti Tanszék; email: juhaszvaleria@jgypk.szte.hu

² Gyakorlati oktatást segítő munkatárs, Szegedi Tudományegyetem, Juhász Gyula Pedagógusképző Kar, Gyógypedagógus-képző Intézet; radicsmarta@jgypk.szte.hu

pozitív beállítódás kialakításáról tudatosan kell gondolkodnia a pedagógusoknak, hiszen a tanulás iránti pozitív attitűd, pozitív érzelmek és a teljesítmény szoros összefüggést mutatnak (Hattie, 2008, p. 40; Józsa–Fejes, 2012). Falus (2003) is megemlíti az oktatási módszerek közt a játékok erős motivációs erejét, „*amennyiben alkalmazásukra ritkán, a »komoly« tanulás színesítése érdekében kerül sor*”.

Az utóbbi években számos, elsősorban anyanyelvi készségfejlesztéssel kapcsolatos játéktréninget tartottunk pedagógusoknak, amelyek tapasztalatait beépítettük jelen írásunkba. Röviden érintjük a játék fogalmának definíciós problémáit, bemutatunk néhány játékkategorizálást, ezen belül pedig kitérünk a nem kognitív képességek és készségek fejlesztési lehetőségeire is, majd vázoljuk a szabad játékok és az edukatív természetű játékok közti különbséget, abból a célból, hogy milyen tényezőket kell figyelembe vennünk a játékok kiválasztásánál. Ezután olyan nyelvi, kommunikációs társasjátékok gyűjteménye következik, amelyeket az anyanyelvi nevelésben, a nyelvi tudatosság fejlesztésében is alkalmazhatunk. Megadjuk, hogy ezek a társasjátékok mely nyelvi-kommunikációs vagy egyéb készségterületeket fejlesztik.

A játék fogalmának definíciós problémái

A játékkal foglalkozó szakirodalom többsége a játék meghatározásával kezd. Ezekből a definíciókból kiválasztottunk pár olyan kulcselemet, melyek elvezetnek ahhoz, hogy a játékról való gondolkodás dimenzióiból mely szempontokat kell megfontolnunk, amikor játékot szeretnénk alkalmazni az oktatásban.

Kovács György és Bakosi Éva (1995) meghatározásukban kiemelik, hogy a játék külső céltól független, önmagáért való tevékenység, amelyet örömszerzés kísér. Brown (2008) a játék célját szem előtt tartva úgy fogalmaz: „*Ha a cél fontosabb, mint maga a cselekvés, akkor az valószínűleg nem játék.*” K. Nagy Emese (2014) inkább a játékok fejlesztő funkciójára fókuszál. Szerinte a játék fejleszti az érzelmi intelligenciát, az önismeretet, segít a résztvevők kapcsolatainak ápolásában és beszélgetéseik elmélyítésében.

Stenros (2016) az utóbbi hetven év hatvan játékdefinícióját megvizsgálva alapvetően elkülöníti a játékot mint tárgyat és mint tevékenységet. Olyan kulcsfogalmakat emel ki a meghatározásokból, mint a szabályok, a cél és a funkció, a játékosok száma, illetve szerepe, a verseny, a konfliktus és a feltételek, illetve a korlátozó szabályok. Stenros (uo.) felveti még a produktivitas kérdését is: hozunk-e létre valamit a játékkal?

A definíciókat áttekintve körvonalazódik az a következtetés, hogy oktatási helyzetben nehezen valósítható meg a játék önkéntes bevonódásának a lehetősége, a külső céltól független játékhelyzet, viszont lényeges szempont a fejlesztő elem.

A játékkategorizációk

Ahogy a játékdefinícióknál láthattuk, a meghatározás tartalma a definiáló szempontjától és céljától függ. Ugyanez érvényes a játékok kategorizációjával kapcsolatban. Minden felosztásnak megvan a maga logikája. A pedagógusok számára ebből az fontos, hogy mely kategóriák azok, amelyek alapján játékot tudnak választani. Nézzünk pár kategorizálást!

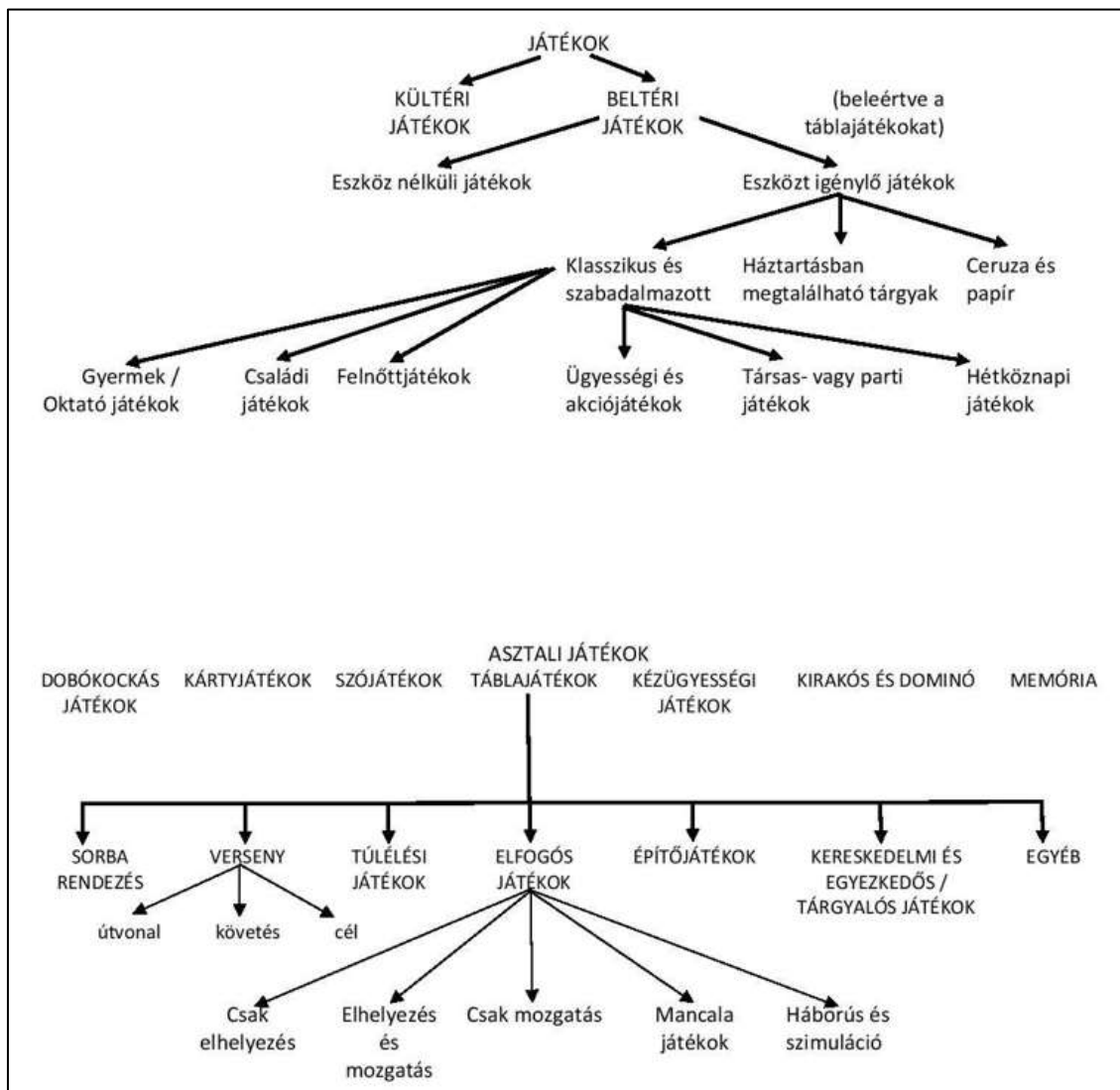
Roger Caillois (Hankiss, 1997) négy osztályba sorolja a típusokat, attól függően, hogy az adott játékokban mi a domináns játékvezérlő cél: a vetélkedés, a véletlen, a szimuláció vagy a szédület-e. Az ember játszik, amikor biliárdozik vagy sakkozik (vetélkedés); amikor rulettezik vagy lottózik (véletlen); amikor kalóznak adja ki magát (szimuláció); amikor gyors forgómozgással szédületet kelt önmagában (szédület).

Maszler (1996) elkülönítette a képzeleti, alkotó játékokat (művelethangsúlyos játékok: gyakorlójáték, konstruáló- és építőjáték, barkácsolás; szerephangsúlyos játék: népi játékok, mozgásos játékok; szabályhangsúlyos: szerepjáték, bábjáték, dramatizálás, színjátás) a szabályjátékoktól (testnevelési, sport- és társasjátékok).

Bús (2015) kategorizálása megkülönbözteti egymástól a szabad játékhelyzetben megjelenő és az egyéb tevékenységekben, például az oktatási helyzetekben megjelenő játékokat. Alapjátéknak nevezi azokat a szabad játékokat, amelyek belsőleg motiváltak, az örömszerzés céljából történnek, szabadon választottak. Ide sorolja a következőket: egyszerű gyakorlatok, gyakorlójátékok, konstruálójátékok, szerepjátékok, drámajátékok és a szabályjátékok. Alkalmazott játékoknak nevezi azokat a játékokat, amelyekre jellemző, hogy a tanulásban, munkában és egyéb tevékenységekben betöltött szerepük a domináns, a játék szabadságfoka sérül, de továbbra is része a játékélmény. Ide tartoznak a drámajátékok, a szimulációs és szituációs játékok, a társasjátékok, a tréningjátékok és a gamifikáció. A drámajáték egyaránt megjelenik az alapjátékok és az alkalmazott játékok között is. Alapjátéknak tekinthetjük azt a drámajátékot, amikor a gyermek önmagától talál ki például egy bábjátékot, nevet ad a szereplőknek, megtervezi a párbeszédeket, a mozgásokat, majd előadja azt a szüleinek. Az alkalmazott játékok közé sorolhatjuk azt a drámajátékot, amikor a tanulók feladatként kapják például egy irodalmi mű vagy egy történelmi szituáció dramatikus feldolgozását.

A játék nem játék című könyvben (Besnyi–Nagy, 2014) a következő típusú játékleírásokkal találkozunk: ismerkedést elősegítő játékok, energetizáló játékok, bemelegítő és ráhangoló játékok, csendes pihenőben játszható játékok.

Érdemes Whitehill (2008) kategorizációjára (1. ábra) is figyelmet fordítanunk, aki alapvető különbséget feltételez a játékok közt a helyszín alapján (kültéri, beltéri), majd többféle szempontot is érvényesít: az eszközigény, a célközönség, a cél, az asztali játékok különböző típusai stb. Whitehill ábráját leginkább egy többdimenziós mátrixban lehetne jól megragadni, ahol az eszköz nélküli játékok célközönsége és célja is ábrázolható akár a kültéri játékok közt is.



1. ábra: Whitehill (2008) játékfelosztása

Rosenzweig (é. n.) a társasjátékokat osztja öt csoportra. A gazdálkodós játékok során a játékosok célja, hogy a rendelkezésre álló erőforrásokat minél hatékonyabban használják fel, ehhez döntési helyzetek sorozata vezet. A harcolós játékokban a cél többnyire területek meghódítása,

a többi játékos leigázása. A mókázós játékokat elsősorban partijjátékként ismerjük, egyszerű szabályú, sokszor vicces helyzeteket teremtő játékokról van szó. A logikai játékokban következetes döntésekkel tudunk nyerni. Rosenzweig külön csoportba sorolja a kooperatív játékokat.

A kooperatív játék „*olyan játék, ahol a játékosok együtt, a »játék ellen« játszanak; csak kooperációval, összedolgozással van esélyük a győzelemre (pl. Rettegés Arkhamban). A kooperatív játékok egy másik csoportjában egy játékos („mesélő”) mintegy a játékkal van, a többiek pedig mind ellene (pl. Odalent)»* (MATE, 2013).

A feladatoktól a fejlesztő játékokon át a valódi játékokig

A játékalapú tanulási módszereknél a cél, hogy a játékokon keresztül fejlődjön a tanulók gondolkodása. Amikor tanórai játékokról beszélünk, akkor fejlesztő, edukatív jellegű játékokra gondolunk. Az edukatív játék egyrészt dominánsan élményszerző tevékenység, másrészt pedagógiai célja általában a kognitív fejlődés. Az edukatív játékok jellemzője, hogy sokvariációs játékok, és a játékosok egyenlő esélyekkel rendelkeznek.

Az edukatív játéktól elkülönítjük a játékos feladatokat. Ezek alapvetően olyan feladatok, amelyek végrehajtásába belevonunk játékelemeket (dobókocka vagy homokóra). Ilyenkor általában a résztvevők nem egyenlő eséllyel vesznek részt a játékban (a fejlesztő a többlettudásával vezeti a sikeresebb feladat-végrehajtás felé a résztvevőt). A játékos feladatok tartalma gyakran tananyaghoz, az iskolában elsajátítandó ismerethez kapcsolódik.

Körmöci (2002) az óvodásokkal kapcsolatban is hasonló fokozatokban gondolkodik abban a tekintetben, hogy hogyan jutunk el a játékban adódó spontán tanulástól a szándékos tanuláshoz. Az, hogy mit tekint egy egyén játéknak, nagymértékben függ a saját játéktapasztalatának mennyiségétől és minőségétől, és attól, mennyire érzi azt örömszerző tevékenységnek. Az alábbi, 2. ábrából látható, hogy az iskolában alkalmazott „játékok” egyértelmű kategóriákba nem sorolhatók, mert az egyén kognitív, emocionális, szociális jellemzőitől, életkorától, játéktapasztalatától (a játékleletkorától) is függ, hogy mennyire érzi játéknak vagy feladatnak az adott játékot. Ugyanaz a játék az egyik gyereknek nehéz feladat, míg egy másiknak szórakoztató tevékenység.

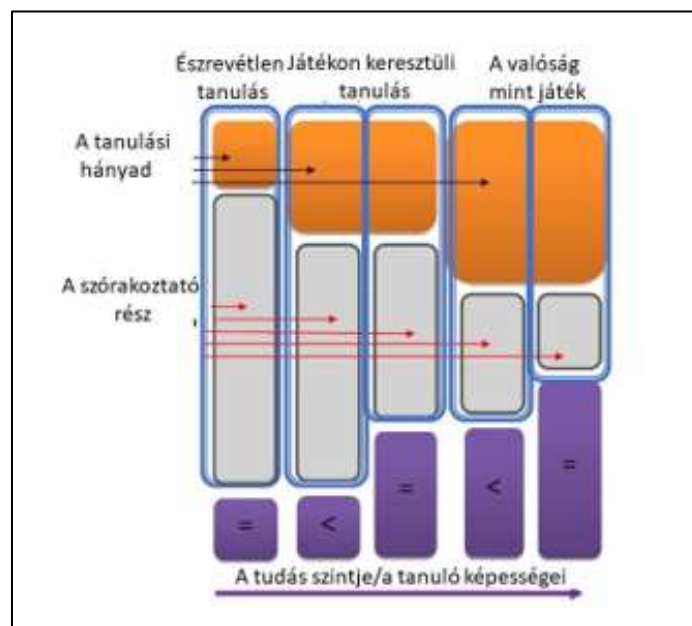


2. ábra: Feladat–játék kontinuum

A következőkben bemutatunk egy példát arra, hogyan lehet egy feladatot játékosítani, majd játékká alakítani.

- Szótagolás: szótagoljuk el a könyvben lévő versikét! (Feladat.)
- Játékelemek hozzáadása: dobókocka. Keressetek annyi szótagú szót a 86. oldalon, ahányast dobtok a dobókockával! (Játékos feladat.)
- Páros versenyjáték. Mondjatok minél gyorsabban annyi szótagú szót, ahányast dobtok a dobókockával! (Edukatív játék, ha már jól megy nekik.)
- Tick...tack...bumm társasjáték. (Piatnik Kiadó). (Játék betűcsoportokkal, szótagokkal.)

A fentiekkel szinkronban a játékban rejlő tanulási és szórakozási összetevő arányát, ami befolyásolja a játékos részvételét és az oktatási szempont sikerességét, Byleva és Sastre (2018) a következőképp ragadta meg (3. ábra):



3. ábra: A játékban rejlő tanulási és szórakozási összetevők aránya

Forrás: Byleva–Sastre (2018).

A nem kognitív készségek fejlesztése játék során

Az oktatásban-nevelésben lényeges tényező, hogy a jövőre készítsük föl a diákokat. Kutatásokból tudjuk, hogy nő a munkaerőpiaci kereslet a fejlett nem kognitív készségekkel rendelkező munkavállalók iránt, mivel azok a munkakörök kevésbé vannak kitéve a gyors ütemben fejlődő technológiai változásoknak, amelyek rugalmas gondolkodású, érzelmileg stabil, kooperációra képes munkaerőt igényelnek (Fazekas, 2017).

A nem kognitív készségeket a „Big Five” (öt fontos készség) kategóriái szerint osztályozzák, lelkiismeretesség (pl. állhatatosság, tervezettség, pontosság, felelősségtudat), konszenzus-készség (pl. együttműködő készség, becsületesség, kollegialitás), kiegyensúlyozottság (pl. ön-bizalom, stressztűrő képesség, rugalmasság, önuralom), nyitottság (kreativitás, kíváncsiság, innovációs készség, tolerancia) és extrovertáltság (kommunikációs készség, vezetési és szociális készség) (Roberts et al. 2015, p. 10). Ez a készségcsoport elősegíti a kognitív kompetenciák kibontakozását is. A különböző mechanizmusú társasjátékokban kipróbálhatók és fejleszthetők a fentebbi készségeknek megfelelő viselkedések többsége is.

A kommunikációs és a vezetői készségek gyakorlására például az olyan játékok alkalmasak, melyek lehetőséget adnak a különböző erőforrásokkal való gazdálkodásra tárgyalások, szóbeli megegyezések alapján. Ilyen játékok például a Catan, a Bohnanza vagy a Pandemic (lásd részletesebben Juhász–Radics, 2019).

Nyelvi-kommunikációs társasjátékok

A tanórákon a játékokat használhatjuk bevezető, ráhangoló, lazító elemként, de a számonkérésnek is lehet egy formája. A következőkben egy olyan összeállítást adunk közre (1. táblázat), amelyeket nyelvi-kommunikációs fejlesztéshez ajánlunk, de leírtuk az egyéb, nem kognitív készségeket is a fejlesztő területeit az adott társasnak. Ezeket nem csak mi magunk próbáltuk ki gyerekekkel is, de játékpedagógiai tréningeinken számos pedagógussal is kipróbáltattuk már.

A játék neve (ajánlott életkor)	A játék által fejlesztett nyelvi, kommunikációs és egyéb területek
Activity (többféle korosztálynak)	mentális lexikon aktiválása, szókincsbővítés, asszociációk, szövegalkotás, képzelet, együttműködés és versengés stb.
A kis borz meséje (4–8)	szókincsbővítés, szóbeli szövegalkotás képek alapján, memória, kreativitás, kudarcűrő képesség stb.
Bla bla bla (7+)	mentális lexikon aktiválása, szóbeli szövegalkotás képek alapján, kreativitás, szociális képességek – társismeret, szókincsbővítés stb.
Brainbox (többféle korosztálynak)	vizuális figyelem, vizuális memória, szókincsbővítés, olvasási képesség és készség, pontosság stb.
Címke (10+)	fonéma alapján mentális lexikon aktiválása, asszociációk, versengés, stressztűrő képesség stb.
Csak egy (8+)	asszociáció, kreativitás, mentális lexikon aktiválása, végrehajtó funkciók, szókincsbővítés, kollegialitás, kreativitás, együttműködő készség stb.

A játék neve (ajánlott életkor)	A játék által fejlesztett nyelvi, kommunikációs és egyéb területek
Csaló molyok (8+)	nonverbális kommunikáció fejlesztése, szociális készségek, állhatatosság, stressztűrő képesség, önuralom stb.
Cserecsényeskert (4+)	együttműködés, kommunikáció, együttműködő képesség, logikus gondolkodás, érvek és saját gondolatok alapján történő szövegalkotás stb.
Dobble (6+)	vizuális figyelem, lexikai aktivizáció gyorsaságának fejlesztése, szókincsbővítés, becsületesség stb.
Dobble Kids (4+)	vizuális figyelem és differenciálás, lexikai aktivizáció gyorsaságának fejlesztése, becsületesség stb.
Dobd a témát! (8+)	fonológiai tudatosság, lexikai aktivizáció gyorsaságának fejlesztése, szókincsbővítés stb.
Fedőnevek (10+)	mentális lexikon aktiválása, asszociációk, együttműködés, versengés, rugalmasság stb.
Guess who? (6+)	szóbeli kérdésalkotás és beszédértés, szintetizálás, becsületesség, pontosság stb.
Hedbanz (6+)	szóbeli kérdésalkotás és auditív memória, állhatatosság, kíváncsiság stb.
Igen? (10+)	olvasási, szövegértési képesség, önismeret, társismeret, kíváncsiság, szociális készségek stb.
Igen? Nem? Egyik sem? (7+)	szóbeli kérdésalkotás, figyelem és nyelvi kreativitás stb.
Kamu (10+)	munkamemória, érvelő készség, figyelem, logikus gondolkodás, beszéd, szövegértés, önuralom, kreativitás, innovációs készség stb.
Kódfejtő (12+)	asszociációk, szókincsbővítés, figyelem, kreativitás, transzformációs készség stb.
Lélekpillangó (7+)	szókincsbővítés, asszociáció, szintetizálás, szociális készségek, érvelés stb.
Viele Dinge –Mennyi minden! (3+)	szókincsbővítés, fonológiai tudatosság, szóelőhívás, mentális lexikon aktiválásának gyorsasága, versengés stb.
Mi mennyi? (7+)	vizuális figyelem és differenciálás, lexikai aktivizáció gyorsaságának fejlesztése, versengés stb.
MimiQ (4+)	vizuális figyelem és differenciálás, artikulációs, mimikai izmok erősítése, nonverbális kommunikáció fejlesztése stb.
Nézd csak, mi változott? (3+)	vizuális figyelem, vizuális memória, szóelőhívás, szintetizálás, szókincsbővítés stb.

A játék neve (ajánlott életkor)	A játék által fejlesztett nyelvi, kommunikációs és egyéb területek
Oudordodo (4–7)	szóbeli kérdésalkotás és beszédértés, szintetizálás stb.
Pakbo (6–10)	szóbeli kérdésalkotás és beszédértés, szintetizálás, becsületesség, vezetési készség stb.
Pouet! Pouet! (5+)	nonverbális kommunikáció, gesztushasználat, kifejezőkészség fejlesztése, szókincsbővítés stb.
Rajzolj a hátamra! (4+)	vizuomotoros koordináció, vizuális figyelem, észlelés, szerialítás, motoros tervezés, szem–kéz koordináció, vizuális analízis/szintetizáló képesség, és a vizuomotoros integráció, szókincsbővítés, felelősségtudat stb.
Raketofix (5+)	szóbeli szövegalkotás kép alapján, szókincsbővítés, memória, szóelőhívás, gesztushasználat, artikuláció, szintetizálás stb.
Sárkány Samu fejtörői (4–7)	szókincsbővítés, szóelőhívás, mentális lexikon aktiválása, kreatív gondolkodás, szintetizálás stb.
Sasszem (3+)	szókincsbővítés, vizuális figyelem, memória, lexikai aktivizáció gyorsaságának fejlesztése stb.
Shopping list (3+)	szóelőhívás, vizuális figyelem és memória, mentális lexikon aktiválása stb.
Storigolo (6+)	szóbeli szövegalkotás kép alapján, asszociáció, szintetizálás, szókincsbővítés, kreativitás, tervezettség stb.
Száj (8+)	hangadás-modulálás, intonáció, hangsúly, hangerő, asszociációk, szóelőhívás gyorsasága, versengés stb.
Szócsapdák (8+)	szómagyarázat, mentális lexikon aktiválása, végrehajtó funkciók, versengés, együttműködés, kreativitás, pozitív beállítottság stb.
Szómágus (3–8)	intermodális integráció, szóelőhívás, analízis, szintézis, mentális lexikon aktiválása, téri tájékozódás, auditív figyelem, vizuális figyelem, memória, szókincsbővítés, kreativitás, versengés, együttműködés stb.
Sztorikocka (6+)	szóbeli mondatalkotás képek alapján, szóelőhívás, asszociáció, szintetizálás, verbális memória, nyelvi kreativitás, szókincsbővítés, magabiztosság stb.
Szülinapi meglepetés (4+)	érvelés, szóbeli mondatalkotás, szintetizálás, együttműködés, vezetési és szociális készségek stb.
Tick tack bumm junior (5–10)	asszociáció, szóelőhívás, mentális lexikon gyors aktiválása, szókincsbővítés, rendezettség, képzelőerő stb.

A játék neve (ajánlott életkor)	A játék által fejlesztett nyelvi, kommunikációs és egyéb területek
Tip top clap (6+)	szerialitás, memória fejlesztése, gesztushasználat, mimika, jóindulat stb.
Uga Buga (7+)	szeriális emlékezet, olvasási képesség fejlesztése, figyelem, pontosság, versengés stb.
Zweins (4+)	szintetizálás, szóelőhívás, gyors lexikai aktiválás, szókincsbővítés, kreativitás, képzelőerő, pozitív beállítódás stb.

1. táblázat: Nyelvi-kommunikációs képességet/készséget fejlesztő társasjátékok

(Forrás: saját készítés)

Ajánljuk, hogy egy-egy játék megismeréséhez ne csak társasjáték-kereskedő oldalakat keresse-
nek fel az ez iránt érdeklődők, hanem próbálják azt megkeresni például a YouTube-on, hogy
az általuk kinézett játéknak van-e videós ismertetője. Ez sokat segít a játékválasztásban.

Összegzés

Tanulmányunkban körbejártuk a játék fogalmának meghatározási nehézségeit. A definíciókban
található elemek szerint a játék külső céltól független, önmagáért való tevékenység, örömszer-
zés kíséri, illetve a játéknál fontosabb maga a tevékenység, mint a cél, miközben olyan járulékos
hozádékai is lehetnek a tevékenységnek, hogy fejleszti az érzelmi intelligenciát vagy az önis-
meretet például. Láttuk, hogy a szabad játék fogalmi, tartalmi elemei nem fedik mindenben a
pedagógiai célból szervezett játéktevékenységet. A meghatározások elemei sokszor átfedéseket
mutatnak a játékkategorizációs szempontokkal is.

Amikor pedagógiai módszerként játékot választunk, akkor egy olyan többtényezős mátrix-
ban gondolkodunk, amely elvezet a pedagógiai-oktatási célunk megvalósításához. Figyelembe
kell venni a játékosok életkorát, játéktapasztalatát, a játékosok számát és szerepét, a játék bo-
nyolultságát, hogy mely kognitív vagy nem kognitív területeket szeretnénk fejleszteni a vele,
hogy milyen eszközlehetőségünk és időnk van, hogy milyen iskolai keretben, illetve annak
mely részeként használjuk a játékokat (bemelegítő, ismerkedős stb. játékok).

A játékok kategorizációs szempontjai után felvázoltunk egy olyan keretet, amely segít ér-
telmezni a pedagógiai célú játék fogalmának viszonylagosságát. Egy fluens rendszerben elku-
lönítettük egymástól a feladatot, a játékos feladatot, az edukatív játékot, illetve a játékot, és
rávilágítottunk arra, hogy az egyes játékok az azt játszó ember előzetes tapasztalatától függően
is lehetnek eltérően értelmezettek. Tapasztalataink szerint az iskolai feladatok (sok esetben)

viszonylag könnyen játékosíthatók különböző játékelemek bevonásával, de még ez sem biztosítja, hogy az adott játék örömszerző tevékenység legyen az azt játszó számára, ne csupán egy feladat, amiben esetleg frusztrálnak érzi magát. Mindig figyelniünk kell arra, hogy az általunk játéknak gondolt tevékenység a diákok számára is az legyen, mert pont ellentétes hatást érhetünk el velük, ha ez a tényező nem működik.

Végezetül összegyűjtöttünk és fejlesztési célokhoz igazítva jellemeztünk anyanyelvi készséget fejlesztő társasjátékokat, illetve megadtuk a kiadók által ajánlott életkori ajánlásokat is. Ahhoz, hogy minél jobban tudjunk játékot választani, elengedhetetlen a megfelelő mennyiségű és minőségű játékkismeret. Azok, akik bőséges tapasztalattal rendelkeznek e téren, meglévő játékaikhoz új szabályokat tudnak kitalálni, illetve sokkal kreatívabban új játékok kitalálásában is. Az előbbieket pedig hozzájárulnak ahhoz, hogy a játékelemek és a játékmechanizmusok rutinszerű ismeretével az aktuális tananyagaikat könnyedén játékosítani tudják.

BIBLIOGRÁFIA

- Besnyi, Sz. – Nagy, G. (2017). *A játék nem játék! Hogyan és milyen játékokat vezess, hogy közben a résztvevőknek eszükbe se jusson a mobiltelefonjuk?* (2. újraserkesztett kiadás) Budapest: Optimus Tréning; Katalizátor Pedagógusképző Közp. Bt.
- Brown, S. (2008). *Stuart Brown szerint a játék több mint szórakozás: létszükséglet.* [online] https://www.ted.com/talks/stuart_brown_says_play_is_more_than_fun_it_s_vital/up-next?language=hu [2017. 05. 06.]
- Bús, I. (2015). *Játék az ember életében. A játékról szóló gondolkodás irányzatai.* Szekszárd: Nívó-Stúdium K. [online] <http://www.rogersalapitvany.hu/phocadownload/jatsszunk%20helyesen/J%C3%A1tsszunk%20helyesen%20-%20tanulm%C3%A1nyk%C3%B6tet.pdf> [2017. 10. 15.]
- Buttori, L. – Loh, C. S. (2009). Once Upon a Game: Rediscovering the Roots of Games in Education. In: Miller, C. T. (Ed.), *Games: Purpose and Potential in Education.* (pp. 1–22). New York: Springer.
- Bylieva, D. – Sastre, M. (2018). Classification of educational games according to their complexity and the player's skill – Professional Culture of the Specialist of the Future. *The European Proceedings of Social & Behavioural Sciences EpSBS.* LI. (pp. 438–446). [online] <https://www.futureacademy.org.uk/files/images/upload/18thPCSF2018F047.pdf>. [2019. 05. 06.]

- Falus, I. (2003). Az oktatás stratégiái és módszerei. In: Ballér, E. – Golnhofer, E. – Falus, I. – Kotschy, B. – M. Nádasi, M. – Nahalka, I. – Petriné Feyér, J. – Réthy, E. – Szivák, J. – Vámos, Á. (szerk.). *Didaktika – Elméleti alapok a tanítás tanuláshoz* (pp. 243–296.). Budapest: Nemzeti Tankönyvkiadó Rt.
- Fazekas, K. (2017). *Nem kognitív készségek kereslete és kínálata a munkaerőpiacon*. Budapest: MTA Közgazdaság- és Regionális Tudományi Kutatóközpont Közgazdaságtudományi Intézet. [online] <http://econ.core.hu/file/download/bwp/bwp1709.pdf> [2019. 03. 15.]
- Hanghøj, T. (2013). Game-based teaching: Practices, roles, and pedagogies. In: Freitas, Sara de – Ott, Michela – Popescu, Maria Magdalena – Stanescu, Ioana (Eds.) *New Pedagogical Approaches in Game-enhanced Learning: Curriculum integration*. (pp. 81–101). IGI Global.
- Hankiss, E. (1997). *Az emberi kaland. Egy civilizáció-elmélet vázlata*. Budapest: Helikon.
- Hattie, J. (2008). *Visible learning. A synthesis of over 800 meta-analyses relating to achievement*. New York: Routledge. DOI: [10.4324/9780203887332](https://doi.org/10.4324/9780203887332)
- Józsa, K. – Fejes, J. B. (2012). A tanulás affektív tényezői. In: Csapó, B. (Ed.). *Mérlegen a magyar iskola*. Budapest: Tankönyvkiadó. (pp. 367–406.) [online] http://www.staff.u-szeged.hu/~fejesj/pdf/Jozsa-Fejes_2012_Affektiv_tenyezok.pdf [2016. 03. 15.]
- Juhász, V. – Kálló, V. – Radics, M. (2019). *Az olvasás- és íráskészséget előrejelző tesztek ismerete, különös tekintettel a fonológiai tudatosságra*. Pécs: Országos Neveléstudományi Konferencia. [online] http://nevtud.btk.pte.hu/sites/nevtud.btk.pte.hu/files/files/onk2019_absztraktkotet.pdf [2019. 11. 15.]
- Juhász, V. – Radics, M. (2019) A kooperatív és kompetitív (társas)játékok a nem kognitív készségek fejlődésének szolgálatában. In: Döbör, A. – Juhász, V. (Eds.) *A nem kognitív készségek fejlesztése a munkaerőpiaci igények tükrében. Tanulmánykötet* (pp. 63–75.). Szeged: SZEK JGYF Kiadó
- K. Nagy, E. (2014). *Gondolkodásfejlesztés táblajátékokkal*. Budapest: Magyar Tehetségsegítő Szervezetek Szövetsége. [online] http://tehetseg.hu/sites/default/files/konyvek/geniusz_33_net_teljes.pdf. [2018. 05. 15.]
- Kovács, Gy. – Bakosi, É. (2005). *Játék az óvodában (4. javított kiadás)*. Debrecen: Didakt Kiadó.
- Körmöc, K. (2002). *A gyermeki játék és a tanulás*. Budapest: ELTE-TÓFK, Neveléstudományi Tanszék. [online] <http://www.kormocikatalin.hu/?menu=30>. [2017. 11. 15.]
- Maszler, I. (2002). *Játékpedagógia*. Pécs: Comenius Bt.
- MATE (2013) *Szójegyzék*. [online] <http://tarsasjatekos.hu/szojegyzek/>. [2019. 11. 23.]

- Roberts, R. D. – Martin J. E. – Olaru G. (2015) *A rosetta stone for non-cognitive skills. Understanding, assessing, and enhancing noncognitive skills in primary and secondary education*. Asia Society–Professional Examination Service, http://asiasociety.org/files/A_Rosetta_Stone_for_Noncognitive_Skills.pdf. [2019. 11. 23.]
- Rosenzweig, L. (é. n.) *Társasjáték kalauz*. [online] <http://www.szellemlovas.hu/tarsasjatekok/tarsasjatekkalauz.pdf>. [2019. 03. 20.].
- Stenros, J. (2016). The Game Definition. Game: A Review. *Games and Culture*, 12. 6. pp. 499–520. DOI: [10.1177/1555412016655679](https://doi.org/10.1177/1555412016655679)
- Whitehill, B. (2008). Toward a classification of non-electronic table games. *Proceedings of board game studies colloquium XI BGS colloquium in Lisbon, Portugal, April*. [online] <https://thebiggamehunter.com/classification-of-games/>. [2019. 11. 23.]

VALÉRIA JUHÁSZ – MÁRTA RADICS

GAMES AT SCHOOL – APPLYING BOARD GAMES IN LESSONS FOR DEVELOPING MOTHER TONGUE SKILLS, LANGUAGE AWARENESS AND OTHER NON-COGNITIVE SKILLS

Teachers are increasingly interested in using games as part of their everyday teaching practices due to the imminent promise of promoting both motivation and successful learning. However, in order to reach this goal, you need both a thorough knowledge of games and a wide breadth of experience. In this paper, we will introduce several game definitions and game categorisation systems that will help you consider the selection criteria of the games best suited to your goals and participants. The methods used to introduce the game elements determine whether the students think it a playful task, an educational game, or a simple activity. It is vital to think it over from both the motivation and success points of view. Next, we present a collection of board games intended to develop mother tongue, linguistic ability, and other skills. Their uses have all been assigned pedagogical aspects. Getting to know many kinds of games – it is hoped – will help teachers not only to integrate them into their everyday practices but also to creatively re-constitute them, i.e. gamify the school tasks/exercises.

